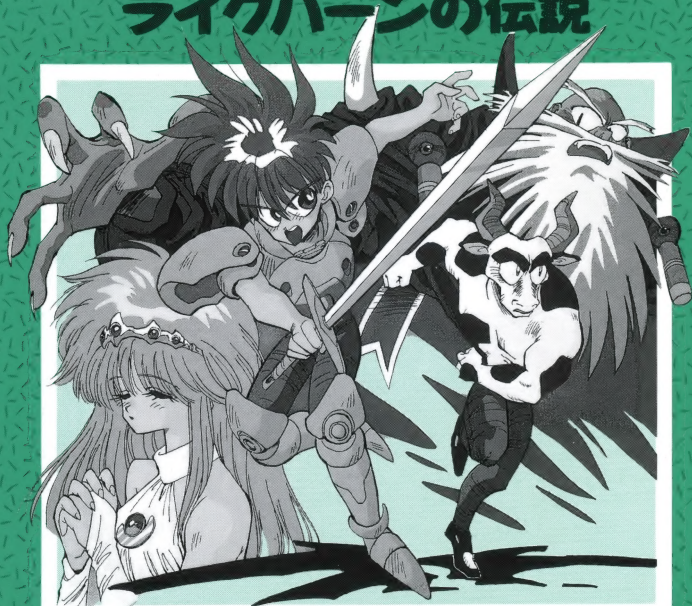


DMG-LAJ

リトルマスター

# Little Master

ライクバーンの伝説



とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

ゲームボーイ 専用カートリッジ

このたびは『リトルマスター・ライクバーンの伝説』をお  
買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前  
に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよく  
お読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、こ  
の『取扱説明書』は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。  
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

# 目次

ストーリー.....	2
<small>かくしゅう</small> 各章のお話.....	4
<small>つか</small> <small>かた</small> コントローラーの使い方.....	8
<small>たたか</small> 戦いのルール.....	10
<small>しゅつげき</small> さあ出撃だ!!.....	12
<small>せんとうほうほう</small> <small>おぼ</small> 戦闘方法を覚えよう.....	14
<small>しんこう</small> 進行ウィンドウ.....	18
レベルアップ.....	20
<small>たいりき</small> 体力について.....	21
<small>がったい</small> 合体.....	22
シナリオクリア.....	23
<small>かくがめん</small> 各画面のみかた.....	24
シナリオ1をプレイしてみよう.....	26
<small>たたか</small> 戦いのヒント.....	28
<small>ちけい</small> 地形について.....	30
<small>おも</small> <small>いちらん</small> 主なモンスター一覧.....	32



# STORY

——むかへし昔のお話じゃ。ラクナマイト大陸のはずれに、ライナークという豊かな王国があったと。小さい国じゃったが、人々は国王リチャード三世の下で、幸せに暮らしておった。

ところがじゃ、いつのころからか、ゲザガインという悪者が、自らを悪の帝王と名乗り、ラクナマイト大陸に君臨しようと現れたのじゃ！ ゲザガインの恐るべき魔力と、モンスター軍団の前に、ラクナマイト大陸の国々はなすすべもなく制圧されていきおった。

みるみる戦火は広がり、ついにライナークにもゲザガインの魔の手が、のびてきたのじゃ。

ライナーク王国騎士団は、総出でゲザガイン軍団を迎え撃ったが、圧倒的な敵勢力の前に苦戦を強いられて、被害は広まる一方じゃ……。

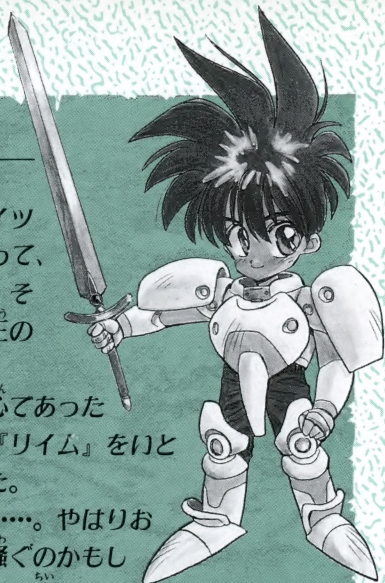
そのとき。一人の若者、リムは決心したのじゃ。

「ゲザガインは、オレが倒す！」

リムはさっそく、ミノタウ







ロスのモーモー・ダイナマイツ  
のほか、力強<sup>ちからづよ</sup>い仲間<sup>なか</sup>をつのって、  
ゲザガイン<sup>とうぼつたい</sup>討伐隊<sup>く</sup>を組んだ。そ  
うして、彼<sup>かれ</sup>らはリチャード王<sup>おう</sup>の  
指示<sup>しじ</sup>を仰<sup>あお</sup>ぎに付<sup>つ</sup>いたのじゃ。

リチャード王<sup>おう</sup>は、彼<sup>かれ</sup>の腹心<sup>ふくしん</sup>であつた  
勇敢<sup>ゆうかん</sup>なる騎士<sup>きし</sup>ライトの息子<sup>じすこ</sup>『リイム』をい  
しげに見<sup>み</sup>つめると口<sup>くち</sup>を開<sup>ひら</sup>いた。

王<sup>おう</sup>「そうか、行<sup>い</sup>くと申<sup>もう</sup>すか……。やはりお  
ぬしの体<sup>からだ</sup>に流<sup>なが</sup>れる父<sup>ちち</sup>の血<sup>ち</sup>が騒<sup>さわ</sup>ぐのかもしれ  
ぬな……。リイム。もうあの小<sup>ちい</sup>さかつ  
た子<sup>こ</sup>供<sup>ども</sup>ではない……。立<sup>りっ</sup>派<sup>ぱ</sup>な男<sup>おとこ</sup>になつたな。

その輝<sup>かがや</sup>く瞳<sup>ひとみ</sup>は、おぬしの父<sup>ちち</sup>、ライトにそっくりであるぞ。」

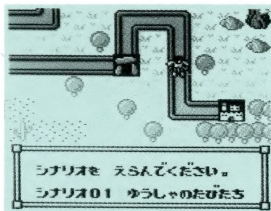
リイム「ありがとうございます。」

王<sup>おう</sup>「よいか。くれぐれも無<sup>む</sup>理<sup>り</sup>をして父<sup>ちち</sup>のよう<sup>いのち</sup>に命<sup>お</sup>を落<sup>お</sup>  
すてないぞ。ときには退<sup>しりぞ</sup>くも勇<sup>ゆう</sup>気<sup>き</sup>だといふことを忘<sup>わす</sup>れて  
はならん。おぬしは一人<sup>ひとり</sup>ぼっちではないのだからな。お  
ぬしを愛<sup>あい</sup>する者<sup>もの</sup>たちを悲<sup>かな</sup>しませるてないぞ。さあリイム  
よ、ゆくがよい。健<sup>けん</sup>闘<sup>とう</sup>を祈<sup>いの</sup>つておるぞ。」

——こうして、一人<sup>ひとり</sup>の勇<sup>ゆう</sup>者<sup>しゃ</sup>『リイム』の伝<sup>でん</sup>説<sup>せつ</sup>が始<sup>はじ</sup>ま  
つたのじゃ。

# 各章のお話

リトルマスター・ライクバーンの伝説は、『勇者リイム』が『魔導士ゲザガイン』を倒すまでが、小さなお話に分かれています。リイムは、ライナーク王国の中を移動しながら魔物と戦っていくわけです。大きなメインマップが、ライナーク王国で、シナリオを選べると各場所の小さなマップに展開していきます。



○ライナーク王国のメインマップ

## 1章

## 勇者の旅の出だし

ゲザガインの軍勢がライナーク王国にも迫ってきていた。これを撃破すべく、リイムも戦闘に加わることとなった。父の形見のヨロイと剣で装備したリイムは、ライム姫に「必ずゲザガインを打ち破って帰る」と約束するのであった。リイムは仲間の魔物を集め勇者軍を結成し、出撃していった…。



○さあ、いよいよ出撃だ！

## 2章

## あやかしの神の殿

王国の守り神でもある西の神殿に魔物の軍勢が攻め込んでしまった。あの神殿には不思議な力があり、生命と生命が一つになる所だと言われている。あの神殿が攻め落とされるようなことがあれば、この城に攻め込んでくるのも時間の問題だ。リイムよ、西の神殿に向かい、奴らの侵攻をくいとめてくれぬか？

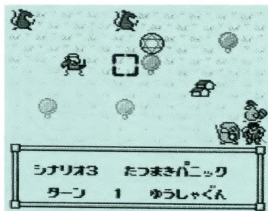


○左に見える石組が神殿かな？

### 3章<sup>しょう</sup>

### 竜<sup>りゅう</sup>巻<sup>まき</sup>パニック

ほう、リイム、タイフーンに行くのか。  
あそこに行くのなら風の流れに気を配ることだな。頻<sup>ひん</sup>繁<sup>ばん</sup>に竜<sup>りゅう</sup>巻<sup>まき</sup>が発生<sup>はっせい</sup>している危険<sup>けんけん</sup>な地域<sup>ちいき</sup>だからな。竜<sup>りゅう</sup>巻<sup>まき</sup>に巻き込まれると、ダメージこそ受けないが、たちまち上空<sup>じょうくう</sup>に舞<sup>ま</sup>い上げられ、はじき飛ば<sup>と</sup>されてしまうのだ。竜<sup>りゅう</sup>巻<sup>まき</sup>に注意<sup>ちゅうい</sup>しながら魔物<sup>まもの</sup>と戦<sup>たたか</sup>わなくてははいけないぞ。

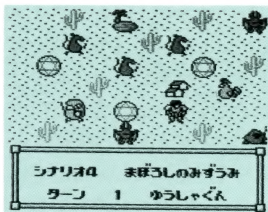


① 初<sup>はじ</sup>めに村<sup>むら</sup>に立<sup>た</sup>ち寄<sup>よ</sup>ってみよう

### 4章<sup>しょう</sup>

### 幻<sup>まぼろし</sup>の湖<sup>みずうみ</sup>

ライナークの南<sup>みなみ</sup>に広<sup>ひろ</sup>がる広<sup>こう</sup>大なカピ砂<sup>さばく</sup>漠<sup>ばく</sup>。そこ不思議<sup>ふしぎ</sup>な湖<sup>みずうみ</sup>が現<sup>あらわ</sup>れ、旅人<sup>たびびと</sup>を惑<sup>まど</sup>わすのだという。旅人<sup>たびびと</sup>が追<sup>お</sup>えども追<sup>お</sup>えどもその湖<sup>みずうみ</sup>にはたどり着<sup>つく</sup>ことができず、幻<sup>まぼろし</sup>のよう<sup>よう</sup>に消<sup>き</sup>えては、また別<sup>べつ</sup>の場<sup>ば</sup>所<sup>じょ</sup>に姿<sup>すがた</sup>を現<sup>あらわ</sup>すそうなのだ。この不思議<sup>ふしぎ</sup>な噂<sup>うわさ</sup>の真<sup>ま</sup>相<sup>さう</sup>を確<sup>たし</sup>かめるべく、リイムはカピ砂漠<sup>さばく</sup>へと向<sup>む</sup>かった。



① すいぶん敵<sup>てき</sup>の魔物<sup>まもの</sup>が多いな…

### 5章<sup>しょう</sup>

### 森<sup>もり</sup>を守<sup>まも</sup>れ

王<sup>おう</sup>様<sup>さま</sup>が不安<sup>ふあん</sup>そうな顔<sup>かお</sup>をしてつぶやいて  
いる、「ガットの村<sup>むら</sup>の大切<sup>たいせつ</sup>な財<sup>ざい</sup>産<sup>さん</sup>であるナ  
ームの森<sup>もり</sup>を、魔物<sup>まもの</sup>が伐<sup>ばつ</sup>採<sup>さい</sup>しているらしい  
のじゃ。このままでは、森<sup>もり</sup>の木<sup>き</sup>が一<sup>いっ</sup>本<sup>ぽん</sup>残<sup>のこ</sup>  
らず切<sup>き</sup>られてしまう。そこで、リイムよ、  
お主<sup>ぬし</sup>の出<sup>で</sup>番<sup>ばん</sup>となるのじゃが…。ナームの  
森<sup>もり</sup>に向<sup>む</sup>かい、魔物<sup>まもの</sup>を追<sup>お</sup>い払い、村<sup>むら</sup>の連<sup>れん</sup>中<sup>ちゆう</sup>  
を守<sup>まも</sup>ってやってはくれぬか？」



① 戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>中<sup>ちゆう</sup>にきこりが出<sup>で</sup>てくるぞ



## 6章<sup>しやう</sup>

## ダム調査<sup>ちさ</sup>司令<sup>し</sup>令<sup>れい</sup>

砂漠<sup>さばく</sup>の村<sup>むら</sup>「テムゾ」、そこに流れ込む<sup>ながこ</sup>「エメラルド川<sup>かわ</sup>」。突如<sup>とつじょ</sup>としてその川の水の流<sup>なが</sup>れが涸<sup>かわ</sup>れてしまった。魔物<sup>まもの</sup>の手によって水源<sup>すいげん</sup>であるパンパン山脈<sup>さんみゃく</sup>の湖<sup>こ</sup>「サファイア」<sup>あ</sup>とエメラルド川<sup>かわ</sup>のあいだに悪<sup>あく</sup>しきダム<sup>だむ</sup>が設<sup>もう</sup>けられたためである。サファイア湖<sup>こ</sup>に向<sup>む</sup>かい、悪<sup>あく</sup>しきダム<sup>だむ</sup>を破壊<sup>はかい</sup>して村人<sup>むらびと</sup>を救<sup>すく</sup>うのだ！



⑥ ポスはどこにいるんだろうか？

## 7章<sup>しやう</sup>

## ゾンビ伝<sup>でん</sup>説<sup>せつ</sup>

ライナーク王国<sup>おうこく</sup>の東<sup>ひがし</sup>のはずれ、墓<sup>はか</sup>守<sup>も</sup>りの村<sup>むら</sup>「ソドム」。この辺境<sup>へんきやう</sup>の村<sup>むら</sup>で最近<sup>さいきん</sup>奇妙<sup>きみょう</sup>な事件<sup>じけん</sup>が起<sup>お</sup>きている。満月<sup>まんげつ</sup>の夜<sup>よる</sup>になると死者<sup>ししや</sup>が墓<sup>はか</sup>から這<sup>は</sup>い出<sup>だ</sup>して村人<sup>むらびと</sup>を襲<sup>おそ</sup>うらしいのだ。村人<sup>むらびと</sup>たちは夜<sup>よる</sup>になると家<sup>いえ</sup>に閉<sup>と</sup>じこもり、見<sup>み</sup>えない影<sup>かげ</sup>に恐怖<sup>きょうふ</sup>している。リイムよ、どうか、この呪<sup>のろ</sup>われし村<sup>むら</sup>を救<sup>すく</sup>ってやってはくれまいか？



⑥ お墓はなるべく早く壊すんだ！

## 8章<sup>しやう</sup>

## へっぽこ魔<sup>ま</sup>導<sup>どう</sup>士<sup>し</sup>

まばゆい閃光<sup>せんこう</sup>とともに街<sup>まち</sup>が消<sup>き</sup>えた。それはライナーク王国<sup>おうこく</sup>の中<sup>なか</sup>でも、鉄壁<sup>てつぺき</sup>の防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎ</sup>を誇<sup>ぼう</sup>ったシャルナの街<sup>まち</sup>だった。ゲザガイ<sup>ぎや</sup>ンが遣<sup>はこ</sup>わした、たった一人<sup>ひとり</sup>の魔導士<sup>まどうし</sup>のためにシャルナは壊滅<sup>かいめつ</sup>してしまったのだ。シャルナを襲<sup>おそ</sup>った魔導士<sup>まどうし</sup>はバルナの村<sup>むら</sup>に向<sup>む</sup>かったらしい。なんとしてもあの魔導士<sup>まどうし</sup>を食<sup>く</sup>い止<sup>と</sup>めねばならぬ…。



⑥ 魔法使い<sup>まほうつか</sup>を倒<sup>たお</sup>すのがポイント

## 9章<sup>しょう</sup>

## 魔<sup>ま</sup>の島<sup>しま</sup>へ飛<sup>と</sup>とべ!

ライナークの<sup>にし</sup>西<sup>ちい</sup>、小<sup>しま</sup>さな島<sup>よ</sup>が寄<sup>あつ</sup>り集<sup>あ</sup>まっているマイア諸<sup>しよ</sup>島<sup>とう</sup>にも、ついにゲザガインの魔<sup>ま</sup>の手<sup>て</sup>が伸<sup>の</sup>びた。マイア諸<sup>しよ</sup>島<sup>とう</sup>の島<sup>しま</sup>と島<sup>しま</sup>をつなぐ栈<sup>さん</sup>橋<sup>ばし</sup>が魔<sup>ま</sup>物<sup>もの</sup>に破<sup>は</sup>壊<sup>かい</sup>されてしまい、島<sup>しま</sup>は壊<sup>かい</sup>滅<sup>めつ</sup>状<sup>じょう</sup>態<sup>たい</sup>になっている。リイムよ、島<sup>しま</sup>の<sup>ひと</sup>人<sup>たす</sup>の助<sup>しよ</sup>けを借<sup>も</sup>りて、マイア諸<sup>しよ</sup>島<sup>とう</sup>を魔<sup>ま</sup>物<sup>もの</sup>の手<sup>て</sup>から取<sup>と</sup>り戻<sup>もど</sup>してはくれまいか。



① どうやって橋<sup>はし</sup>をかけるのだろう

## 10章<sup>しょう</sup>

## 魔<sup>ま</sup>獣<sup>じゆう</sup>の要<sup>よう</sup>塞<sup>さい</sup>

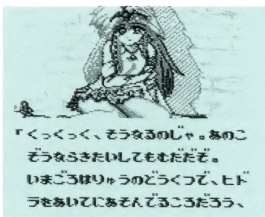
永<sup>なが</sup>年<sup>ねん</sup>の探<sup>たん</sup>索<sup>さく</sup>により、ついにやつら魔<sup>ま</sup>物<sup>もの</sup>のライナーク侵<sup>しん</sup>攻<sup>こう</sup>の拠<sup>きょ</sup>点<sup>てん</sup>になっている要<sup>よう</sup>塞<sup>さい</sup>が発<sup>はつ</sup>見<sup>けん</sup>された。この要<sup>よう</sup>塞<sup>さい</sup>を攻<sup>こう</sup>略<sup>りやく</sup>し、魔<sup>ま</sup>物<sup>もの</sup>軍<sup>ぐん</sup>の司<sup>し</sup>令<sup>れい</sup>官<sup>かん</sup>を倒<sup>たお</sup>してしまえば、やつらの侵<sup>しん</sup>攻<sup>こう</sup>をくいとめることができるであらう。勝<sup>しょう</sup>利<sup>り</sup>は目<sup>め</sup>の前<sup>まえ</sup>に見<sup>み</sup>えてきた。リイムよ、辛<sup>辛い</sup>任<sup>任務</sup>だとは思<sup>おも</sup>うが、これが最<sup>さい</sup>後<sup>ご</sup>の戦<sup>せん</sup>いとなろう。頼<sup>たの</sup>んだぞ。



① いよいよ難<sup>なん</sup>攻<sup>こう</sup>不<sup>ふ</sup>落<sup>らく</sup>の要<sup>よう</sup>塞<sup>さい</sup>だ!

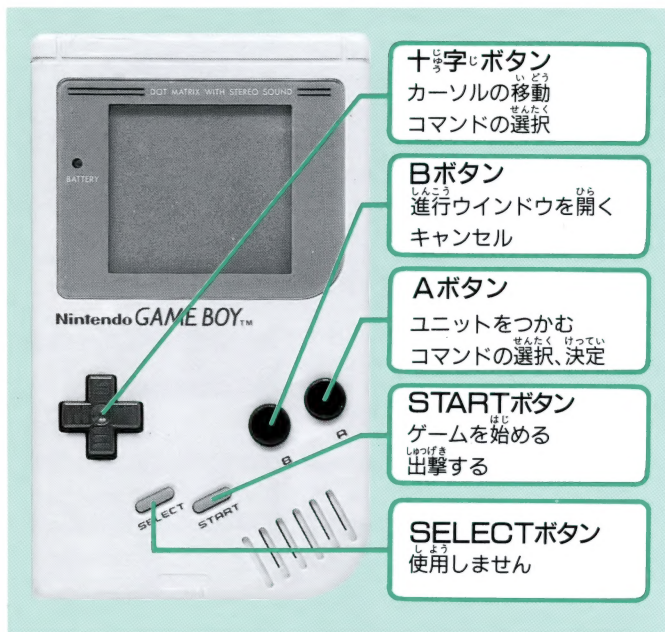
そして…

このあとは内<sup>ない</sup>緒<sup>しよ</sup>にして、プレイして楽<sup>たの</sup>しんでもらいましょう。いったいライナーク王<sup>おう</sup>国<sup>こく</sup>はどうなったのでしょうか? リイムは魔<sup>ま</sup>物<sup>もの</sup>軍<sup>ぐん</sup>を全<sup>ぜん</sup>滅<sup>めつ</sup>させたのでしょうか? ライム姫<sup>ひめ</sup>は? ゲザガインは? どきどきしながら進<sup>すす</sup>んでいきましょう。息<sup>いき</sup>もつかせぬ展<sup>てん</sup>開<sup>かい</sup>が、あなたを待<sup>まち</sup>ちかまえています。



① かわいいライム姫<sup>ひめ</sup>はどこに?

## コントローラーの使い方



なお、電源を入れるときには、なるべくボタンを押していないようにしてください。動作が不安定になることがあります。

### ポイント①

一度電源を切ったときは、5秒位たってからもう一度電源を入れるようにしてください。急なON・OFFによって、データが消えたりすることがあります。

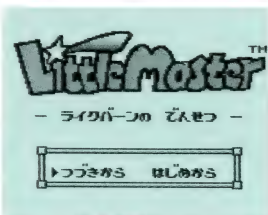


## ゲームを始める前に

電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

## 初めてゲームをするとき

初めてゲームを始めるときは、『はじめから』、2回目以降にゲームを始めるときは、『つづきから』を選択してください。初めてゲームを始めるときは、『つづきから』を選択してもゲームは始まりません。一度セーブすると『つづきから』が選択できるようになります。セーブについては、後ほど説明します。



🕒 これが初期画面だ！



### ポイント②

リトルマスターは一人で遊ぶゲームなので、セーブは一カ所しかできません。セーブする場所を間違えてしまうと、元には戻らないので、セーブするときはきちんと確認してセーブしましょう。

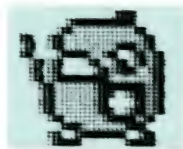
## 戦いのルール

### 勇者軍と魔物軍

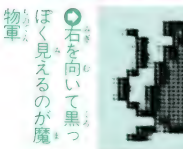
勇者『リイム』が率いる勇者軍は、画面では左を向いて白っぽい色に、魔導士『ゲザガイン』率いる魔物軍は、右を向いて黒っぽい色で表示されています。このマップ上に見えているひとりひとりを、敵味方ともユニットと呼びます。

また、ターンで行動を終えたユニットは、右下に『E』マークが表示され、表示されると次のターンまで行動できません。

右下にドクロマークがついているのが、そのシナリオの魔物軍のボスです。



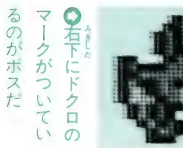
○この白っぽい色に、左を向いているのが勇者軍だ！



○右を向いて黒っぽい色で見えるのが魔物軍



○ターンが終わると右下にEのマークがつく



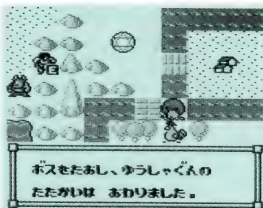
○右下にドクロのマークがついているのがボスだ



# 1つのストーリーで勝利を得るには？

そのシナリオの魔物軍のボス（右下にドクロマークがついている）を倒すと、勇者軍が勝利を収めたことになり、次のシナリオへと進むことができます。

ただし、ボスは最初から表示されていないシナリオもあるので、王様のお話や村の人の話などを聞いてシナリオを進めていってください。



○これで1面が終わった

## ターンについて

攻撃できる順番のことをターンといいます。

すべてのシナリオで、ターンは勇者軍から始まります。ターンの間、あなたは自分のユニットに移動や攻撃などの指示を与えることができます。ただし、1ターンの間に同じユニットに2つ以上の指示を与えることはできません。1つの指示を実行し終わったユニットは右下に『E』マークを表示し、次の自軍のターンまで行動がとれなくなります。

あなたがユニットに指示を与え終わったら、魔物軍にターンを回しましょう。（Bボタンを押して『おわり』を選択すると魔物軍のターンになります。）魔物軍のターンが終わると、『E』マークが消えて、もう1度あなたにターンが返ってきます。

こうしてターンが繰り返されて、戦いは進んでいくのです。

また、ターンの間、相手は移動することができません。たとえば、魔物軍のターンの間であれば、勇者軍のユニットは移動することができないので、攻撃をしかけられても同じ場所で防戦するしかないので、勇者軍のターンの間は、この条件が逆になります。失敗しないように次の魔物軍のターンまでよく読んで、効率的に戦闘を行っていきましょう。



## さあ出<sup>しゅ</sup>撃<sup>げ</sup>だ!!

『はじめから』を選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>すると、画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>にはライナーク王国の国王、リチャード三世<sup>おうちく こくおう さん</sup>が現<sup>あら</sup>れます。王様の話をよく聞<sup>き</sup>いてゲームを進<sup>すす</sup>めていきましよう。

画面の右下に三角形が点滅しているときは、次の画面があることを示<sup>しめ</sup>しています。Aボタンを押すと進<sup>すす</sup>んでいきます。

## シナリオガイド

次<sup>つぎ</sup>に出<sup>で</sup>てくるのが、『シナリオガイド』画面です。この画面では、簡単<sup>かんたん</sup>な説明<sup>せつめい</sup>とともに、そのシナリオを選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>するかどうかを決定<sup>けつてい</sup>します。

一度<sup>いちど</sup>終わらせたシナリオをもう一度<sup>いちど</sup>やるときなどに、シナリオの内容<sup>ないよう</sup>がわかるので便利<sup>べんり</sup>です。

## ユニッ<sup>せんたく</sup>ト選<sup>せんたく</sup>択<sup>たく</sup>

勇者<sup>ゆうしゃ</sup>軍<sup>ぐん</sup>の仲<sup>なか</sup>間<sup>ま</sup>の状<sup>じょう</sup>態<sup>たい</sup>を表<sup>あらわ</sup>示<sup>し</sup>する画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>です。画面の見<sup>み</sup>かたについ<sup>へ</sup>ては25ページを参<sup>さん</sup>照<sup>しょう</sup>してください。初<sup>はじ</sup>めは5人<sup>にん</sup>で始<sup>はじ</sup>まっ<sup>た</sup>た勇者<sup>ゆうしゃ</sup>軍<sup>ぐん</sup>も、戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>していくうちに人<sup>にん</sup>数<sup>すう</sup>が<sup>あ</sup>増<sup>ふ</sup>えてい<sup>い</sup>きま<sup>す</sup>。一<sup>ひと</sup>つのシナリオに参<sup>さん</sup>加<sup>か</sup>できるのは7人<sup>にん</sup>までなので、この画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>を見<sup>み</sup>ながら戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>人<sup>じん</sup>員<sup>いん</sup>を決<sup>け</sup>定<sup>てい</sup>してくだ<sup>さ</sup>い。

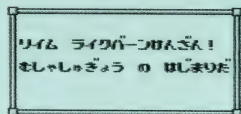


「はんとしまえのあらしめよ、とつじよとしてあらわれ、ぜつだいなるまりよくでさんりんのくにくにをせむあつした まおうガザが仁。」 ▶

①王<sup>おう</sup>様<sup>さま</sup>が困<sup>こま</sup>った顔<sup>かお</sup>をしているね

### シナリオ ガイド

シナリオ01 ゆうしゃのたむたむ



はしめますか? ▶はい いいえ

②これがシナリオセレクト画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>

ゆうしゃぐんを えらんてくささい。

リム	L01	E00	♥	48/ 48
ムー	L01	E00	♥	45/ 45
ウル	L01	E00	♥	32/ 32
モック	L01	E00	♥	27/ 27
ゆうしゃ			♥	16 / 05

③始<sup>はじ</sup>めてすぐはレベ<sup>り</sup>ル1だ

# ユニットセレクト

登場させるユニットを選びます。ストーリーの初めに5人でスタートした勇者軍も、あなたがゲームをうまく進めていくとだんだんと増えていくはず。しかし、残念ながら、1つのシナリオには7つのユニットしか登場させることができません。そのため、そのシナリオに入る前にあなたが勇者軍の中からユニットを選択するわけです。そのシナリオの地形や、敵ユニットの種類を十分把握してから登場ユニットを決定していきましょう。

選択は、Aボタンで行います。名前の左側に剣のマークが表示されているのが選択されたユニットです。Aボタンを押すたびに、剣のマークがついたり消えたりするので、登場させたいユニットだけに剣のマークをつけて、スタートボタンを押すとシナリオの開始です。また、勇者にカーソルを合わせてAボタンをおしてもスタートすることができます。ただし、リムを勇者軍からはずすことはできません。

勇者軍は、16ユニットまで増やせますが、上に書いたとおり1度の戦闘には7ユニットまでしか参加できないので、なるべく合体などをして1つ1つのユニットを強くしていった方が有利に戦えます。

ゆうしゃぐんを えらんでください。

リム	L01	E33	♥	48/48
モーモー	L01	E15	♥	45/45
ウル	キッド	L01	E16	♥ 32/32
モック	エース	L01	E16	♥ 27/27

しゃつげしますか ▶はい いいえ

①Aボタンで出撃だ！

ゆうしゃぐんを えらんでください。

リム	L01	E33	♥	48/48
▶ モーモー	L01	E15	♥	45/45
ウル	キッド	L01	E16	♥ 32/32
モック	エース	L01	E16	♥ 27/27

ミラクロス 18 5  
07

①モーモーが戦闘からはずれた



# 戦闘とう方ほを覚えよう

戦いは、あなたがユニットへ指示を与えることから始まります。ユニットはあなたの指示どおり行動していきます。状況をよく判断して、的確な指示を出しましょう。

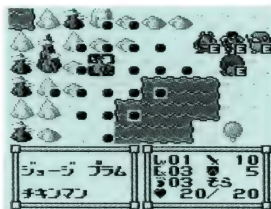
## ユニットをつかむ

勇者軍のユニットをつかむと歩けるところが、●で表示され、そこまで移動させることができます。(この歩ける距離については、後の項で説明します)。移動するときには、ユニットの属性によって、陸だけを移動できるもの、陸と海を移動できるもの、空を飛ぶのでどこでも行けるものなどに分れます。また、味方は飛び越して移動できますが、敵は飛び越せません。つまり、敵に囲まれてしまったら、その場所から動くことはできません。また、一度動かしてしまうとキャンセルはききません。よく考えて、行動してください。

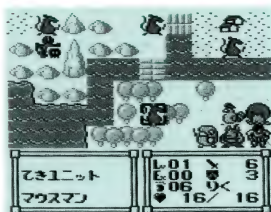
移動したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押せば、ユニットはその場所に移動していきます。移動が終わると、そのときの条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。移動後のユニットは、右下に「E」マークを表示します。



①行けるところが●で表示された



②空を飛べればどこでもいける



③敵を選ぶと情報が表示される



## こうげき 攻撃する

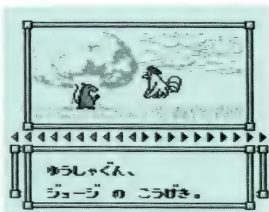
移動したとき攻撃範囲内に敵ユニットがいると、攻撃できます。直接攻撃のユニットならば、敵と隣合った場合、間接攻撃ができるユニットならば、ひとマスはなれていても攻撃ができます。

ウインドウに「こうげきできます どうしますか」と出るので、「攻撃」か「待機」かをAボタンで選んでください。攻撃を選ぶと戦闘が始まり、待機を選ぶと戦闘せずその場に待機します。戦闘を選択すると、「こうげきする まものをえらんでください」と出るので、攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせてAボタンで決定してください。画面は戦闘シーンへと切り替わり、敵ユニットとの闘いが始まります。

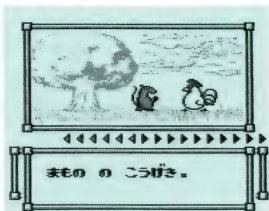
先に攻撃をしかけた方から攻撃を行い、次に敵ユニットの反撃となります。間接攻撃の場合は、敵ユニットも間接攻撃ができなければ、こちらの攻撃だけで終わります。



⑥隣合わせになると戦闘が始まる



⑦まず勇者軍の攻撃だ！



⑧そして、魔物軍の反撃！

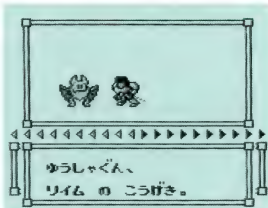
## ポイント③

戦闘を長いあいだ行っていると、アニメーションする戦闘シーンが遅く感じられてきます。こんなときは、戦闘中にAボタンを押しっぱなしにしておくと、戦闘がスピードアップされます。

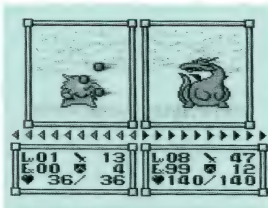
# ちよくせつこうげき    かんせつこうげき 直接攻撃と間接攻撃

ゆうしゃぐん    まものぐん  
 勇者軍、魔物軍とも、ユニットによつて間接攻撃ができるものがあります。間接攻撃ができるユニットは、攻撃する敵ユニットからカーソルを2コマ動かしたところから攻撃ができます。敵との間に壁や山岳などがあっても関係なく攻撃できるので便利です。このとき、敵ユニットが間接攻撃できなければ、自分の攻撃だけで終わります。ただし間接攻撃は、直接攻撃よりヒットポイント、命中率などが低いので、よく考えて攻撃してください。

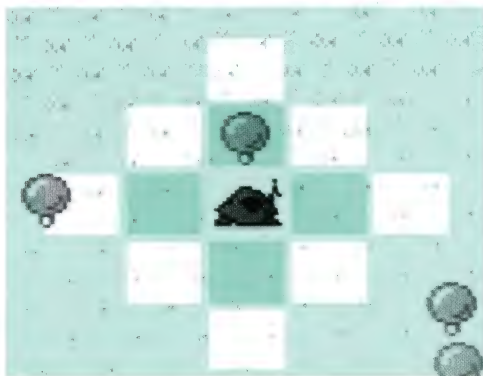
かんせつこうげき  
 間接攻撃できるユニットは、そのユニットをつまんだときに出る右下の戦闘能力のウインドウの『りく、うみ、そら』と表示されている右側に●があります。



これは普通の直接攻撃



間接攻撃だと線がはいる



図の濃いところが、直接攻撃ができる場所、薄いところが、間接攻撃ができる場所

## ひっさつ いちげき 必殺の一撃

そのほかの特殊な攻撃として、『かいしんのいちげき』と『ひっさつのいちげき』があります。

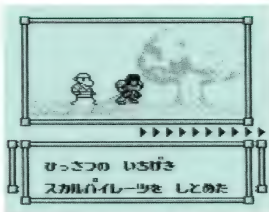
『かいしんのいちげき』は普通の攻撃の3倍以上のダメージを敵に与えるもので、なかなか有効です。種族によって出やすかったり、レベルが上がると出やすくなります。

『ひっさつのいちげき』は言葉どおり、一撃で敵を倒してしまう、ものすごい攻撃です。なかなか出ませんが、比較的勇者に出やすいようです。

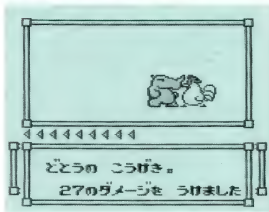
ただし、敵にも同じような攻撃があります。それが、『どとうのこうげき』と『つうこんのこうげき』です。

『どとうのこうげき』は『かいしんのいちげき』とおなじ効果がある恐ろしい攻撃です。

また、『つうこんのいちげき』は1発で倒されてしまうので、強烈なダメージがあります。なるべくこまめにセーブして、『つうこんのいちげき』を受けてもダメージが小さくてすむようにしておくのがいいでしょう。



●勇者の必殺の一撃だ！



●ががーん！ どとうの攻撃だ



# 進行ウインドウ

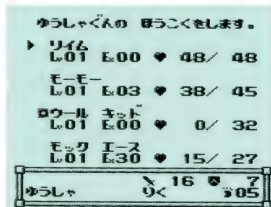
ゲーム中にBボタンを押すと開くウインドウが進行ウインドウです。ターンやゲームを終わったり、セーブしたり、進行状況を把握したり、ゲームを進めるのに重要な4つのコマンドが表示されています。1つ1つについて説明していきます。



① Bボタンでウインドウが開く

## ほうこく

このコマンドを選択すると、マップ画面で闘っている勇者軍全ユニットの簡単なデータが一覧表になって現れます。十字キーの上下でユニット選択、報告画面から戻るときは、AボタンかBボタンを押してください。名前の左についている印は、『E』がターンが終了したユニット、■が退却中のユニットです。



② これが報告画面

## たいきやく

ゲームの途中で、そのシナリオから退却するときに使います。経験値などは、そのまま残りますが、またそのシナリオを初めから行わなくてはなりません。

勇者軍のユニットが敵に倒されて退却してしまったときなどの他には、なるべく退却はしないほうがいいようです。



③ はいを選択すると退却だ



## おわり

あなたが必要と思うユニットに指示を与え終わったら、このコマンドでターンを終了し敵に攻撃権を渡します。敵のターンが終わったときは、画面上のユニットから「E」マークが消え、自動的に自分のターンになります。

## セーブ

そこまでの内容をセーブします。

セーブはいつでもできますが、1つしか記録できません。間違えてセーブしないように注意してください。セーブしたデータで遊ぶときは、初めのタイトルが出ていた画面で、『つづきから』を選択してください。セーブしたときと全く同じ状態から遊ぶことができます。



①おわりを選択して敵のターンへ



②セーブはいつでもできる

## ポイント④

『おわり』を選択しても、確認のメッセージではなく、魔物軍のターンになってしまいます。ボタン操作を間違えてターンの途中でターンを終わらせないように注意してください。

## レベルアップ

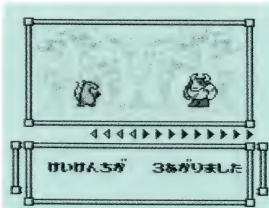
### 経験値

敵の魔物と戦うと、経験値が得られます。経験値は、戦ったときに相手に与えたダメージが大きいほど大きくなります。また、魔物を倒したときにはより大きな経験値が得られます。経験値が100になるとレベルが1あがり、攻撃力、体力などの各数値がアップします。各ユニットのレベルの最高値は8で、それ以上は上がりません。レベルアップをすることを考えると、戦闘時にどの仲間を闘わせて経験値を上げるか、問題になってきますね。

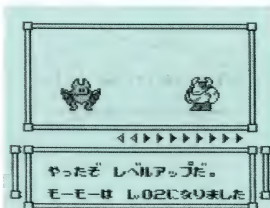
### レベルと合体

レベルが上がればユニットが強くなっていくわけですが、それには限界があります。やはり『レベル8・マウスマン』より『レベル1・ドラゴン』のほうが強いのです。そのため、敵を倒して経験値を得てレベルを上げることとともに、仲間が増えてきたら、合体してレベルを上げることも重要です。合体でしか生まれない強い種族もいるのでなおさらです。

なお、合体については、22ページを参照してください。



① 戦闘で経験値が得られる



② やった！ レベルアップだ！



# 体力りよくについて

## 体力回復たいりよくかいふく

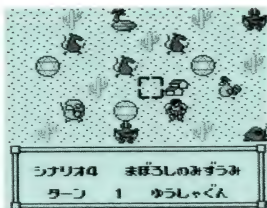
ユニットは、魔方阵（丸の中に星が書いてあるもの）の上に乗ると体力が最大値に回復します。ただし、魔方阵のなかには使用回数の決まっているものもあり、それを過ぎると壊れて荒地地になってしまいます。また、ユニットが魔方阵の上で戦闘を行い、倒されてしまうと、やはり魔方阵は壊れて荒地地になってしまいます。

そのほかに、なにも指示を与えないユニットが1ターン終わると、体力が少し回復します。

## 体力が0になったら…

勇者軍のユニットが、戦闘中に体力が0になってしまったら、そのユニットは力尽きて退却します。死んでしまって、いなくなることはありませんが、せっかく上げたレベルが1に戻ってしまいます。このとき報告画面を見ると、退却したマークの黒い四角が、名前の左についています。

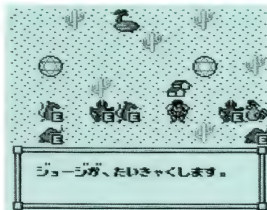
また、勇者リイムの体が0になったときは、全部のユニットが強制的にそのシナリオから退却させられてしまいます。



①丸に星が魔方阵だ



②上に乗ると体力が回復する



③しまった！ 退却だ

## 合体

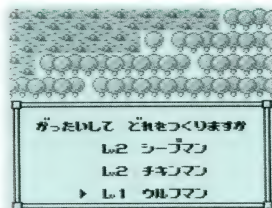
リトルマスターでは、仲間の魔物を合体させてより強くすることができます。合体には2種類あって、種族はそのままレベルを上げる場合と、合体して違う種族になる場合があります。合体しないと生まれない種族もいるので、戦略上とても重要です。強い種族は、合体していかないと生まれないわけです。どの仲間と仲間を合体すると、どんな魔物に変化するかは試してください。

ただし、合体できない仲間もいるので注意してください。当然、リムなどは合体できません。

合体は、神殿(石が組んであるところ)で行います。



①ここが、合体の神殿だ！



②さて、何になろうかな？



魔法のつぼでブクブクっと合体するんだ！



# シナリオクリア

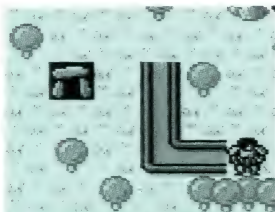
## めん 1面クリアだ!!

シナリオ1のボスを倒すと、1面クリアです。結構重要なことですが、どのシナリオでもボスを倒せば、ほかの魔物を倒さなくてもシナリオクリアになります。ただし、経験値を稼いでおいたほうがいいので、やはり全部の魔物を倒していったほうが効率的です。

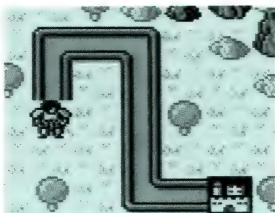
ボスを倒すとメインマップ上の道が伸びて、シナリオ2につながっていきます。ただし、もう一度シナリオ1をやることもできます。経験値を稼いでレベルアップするのもいいかもしれませんね。

## そしてシナリオ2へ

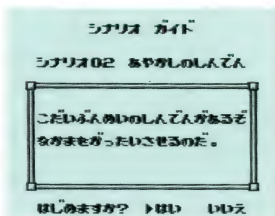
王様がまた助けてくれと言いだして、シナリオ2が始まります。こうやってボスを倒して魔物軍を追いかけていくうちに、ゲザガインの謎などが解明されてくるわけです。シナリオ2には合体の神殿もあり、魔物軍も空を飛び魔物もいてなかなかすごいのので、魔方阵をうまく利用して体力を回復していきましょう。



①グイグイっと道が伸びて…



②シナリオ2につながった

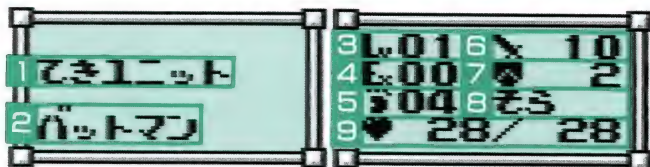


③さあ、やっとシナリオ2だ

## 各<sup>かく</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>のみかた

リトルマスターは、基本<sup>きほん</sup>ウィンドウ、進行<sup>しんこう</sup>ウィンドウなど数<sup>かず</sup>多<sup>おほ</sup>くのウィンドウが開<sup>ひら</sup>かれてゲームが進行<sup>しんこう</sup>していきます。ウィンドウを正<sup>ただ</sup>しく見<sup>み</sup>ることも的確<sup>てきかく せんりやく</sup>な戦略<sup>せんりやく</sup>を練<sup>ね</sup>る上<sup>うへ</sup>で重要<sup>じゅうよう</sup>です。ここでは、各<sup>かく</sup>ウィンドウのみかたを説明<sup>せつめい</sup>していきましょう。

### 基<sup>き</sup>本<sup>ほん</sup>ウィンドウ



#### 1 味<sup>み</sup>方<sup>かた</sup>の名<sup>な</sup>前<sup>まえ</sup>

敵<sup>てき</sup>だと、てき<sup>てき</sup>ユ<sup>りゅう</sup>ニ<sup>じ</sup>ットと表示<sup>ひょうじ</sup>

#### 2 ユ<sup>しゅ</sup>ニ<sup>ぞく</sup>ットの種<sup>しゅ</sup>族<sup>ぞく</sup>

#### 3 レ<sup>ア</sup>ベ<sup>ッ</sup>ル

8<sup>アップ</sup>ま<sup>アップ</sup>でUP

#### 4 経<sup>けい</sup>験<sup>けん</sup>値<sup>ち</sup>

99<sup>アップ</sup>ま<sup>アップ</sup>でUP

#### 5 移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>能<sup>のう</sup>力<sup>りき</sup>

何<sup>なん</sup>歩<sup>ぽ</sup>歩<sup>ある</sup>けるか<sup>ほ</sup>の歩<sup>すう</sup>数<sup>すう</sup>

#### 6 戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>力<sup>りき</sup>

大<sup>おお</sup>き<sup>つよ</sup>い<sup>つよ</sup>ほ<sup>つよ</sup>ど<sup>つよ</sup>強<sup>つよ</sup>い

#### 7 防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎ</sup>力<sup>りき</sup>

大<sup>おお</sup>き<sup>つよ</sup>い<sup>つよ</sup>ほ<sup>つよ</sup>ど<sup>つよ</sup>強<sup>つよ</sup>い

#### 8 属<sup>ぞく</sup>性<sup>せい</sup>

り<sup>り</sup>く<sup>りく</sup>は<sup>りく</sup>陸<sup>りく</sup>だ<sup>りく</sup>け、う<sup>う</sup>み<sup>うみ</sup>は<sup>うみ</sup>陸<sup>りく</sup>と

海<sup>うみ</sup>、そ<sup>そ</sup>ら<sup>そ</sup>は<sup>そ</sup>ど<sup>そ</sup>こ<sup>そ</sup>で<sup>そ</sup>も<sup>そ</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>で

き<sup>よ</sup>る。こ<sup>よ</sup>の<sup>よ</sup>横<sup>よこ</sup>に●<sup>よこ</sup>が<sup>よこ</sup>あ<sup>よこ</sup>る<sup>よこ</sup>ユ

ニ<sup>かん</sup>ット<sup>せつこうげき</sup>は、間<sup>かん</sup>接<sup>せつこうげき</sup>攻<sup>かん</sup>撃<sup>せつこうげき</sup>が<sup>かん</sup>で<sup>せつこうげき</sup>き<sup>かん</sup>る

#### 9 体<sup>たい</sup>力<sup>りき</sup>

左<sup>ひだり</sup>が<sup>げんざいち</sup>現<sup>げんざいち</sup>在<sup>げんざいち</sup>値<sup>げんざいち</sup>、右<sup>みぎ</sup>が<sup>さいだいち</sup>最<sup>さいだいち</sup>大<sup>さいだいち</sup>値<sup>さいだいち</sup>

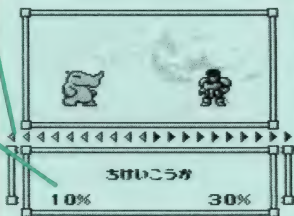
## 戦闘画面が面

### 体力ゲージ

ある程度のめやすとしての体力ゲージ。各ユニットの最大値が最大ゲージになっている

### ウィンドウ

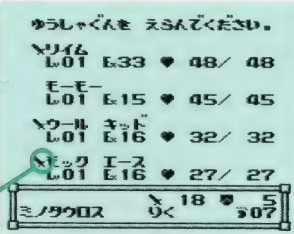
戦闘時のパラメーターを表示する。地形効果については、30ページを参照。



## ユニットセレクト画面が面

各シナリオに参加するユニットを選択する。名前の左側に剣のマークがついているユニットが、戦闘に参加するユニット。各パラメーターの見かたは、基本ウィンドウと同じ。

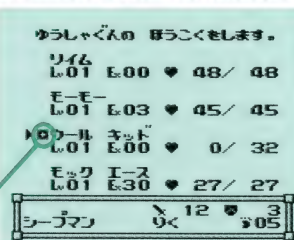
### 戦闘参加マーク



## 報告画面が面

戦闘中に勇者軍の状態を表示する画面。各パラメーターの見かたは、基本ウィンドウと同じ。敵に倒されて退却したユニットには、名前の左側に黒い四角がつく。

### 退却中のマーク





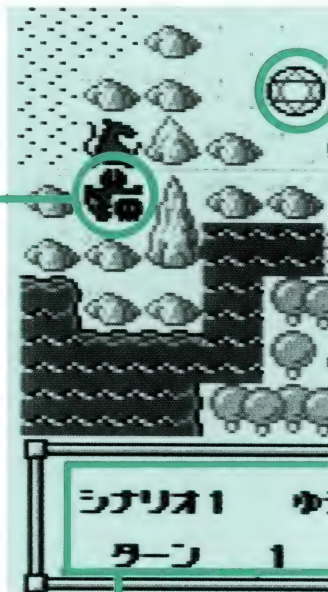
# シナリオ1をプレイしてみよう

シナリオ1は、基本的な動作を覚えながら敵を倒していくストーリーになっています。ここでは、基本的な戦い方を示してみましょう。

まず、味方の勇者軍と敵の魔物軍のそれぞれのユニットにカーソルをあてて、Aボタンを押してユニットの能力を見てみましょう。そうすると、敵では左上のマウスマンだけがレベル3で強いことなどがわかってきます。

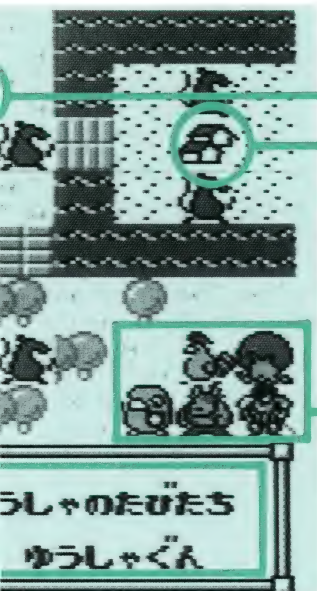
## ま ものぐん 魔物軍のボス

左下にドクロのマークがついているのが、魔物軍のボス。このボスを倒せば1面クリアなのだが、急がずにほかのマウスマンも全滅させてから倒すようにしよう。ボスは逃げないから体力を回復してからゆっくり倒そう。



## メッセージウインドウ

いろいろな情報をくれるメッセージウインドウ。普通のときは、シナリオの位置とターン数を表示している。ユニットをクリックすると、そのユニットの情報を表示する。戦闘開始時には、敵の魔物を選択するのに使用する。戦闘時には地形効果が表示されたり、どちらが攻撃しているかの表示や、経験値、レベルアップもここでわかる。村にはいったときは、ここに村人の話が表示されるので、注意して見よう。



まほうじん

## 魔方阵

この魔方阵の上にユニットが乗ると、自動的に体力が最大値に回復する。敵のボスと戦う前には、体力を戻しておこう。

むら

## 村

各マップにはいろいろな村が点在する。村に行くといろいろな情報をくれたり、仲間になってくれる村人がいたりするので、必ず立ち寄ろう。

ゆうしゃぐん

## 勇者軍

戦闘開始時の勇者軍は5人。リイムとモーモー、それにシープマンは陸しか行動できない。チキンマンは空を飛べるし、トレントは間接攻撃ができるので、有効の活用しよう。

橋が一つしかかかっていないので、陸しか行動できないユニットはそこで詰まってしまいます。だからまず、モーモーを橋の手前に動かしてマウスマンと戦い、その後シープマンで同じマウスマンを倒すといいでしょう。勇者は橋の方へ移動していきましょう。村のそばにいるマウスマンは、チキンマンとトレントでやっつけにいけます。橋の向こうのマウスマンを倒したら、ボスは勇者とモーモーにまかせて、後の3ユニットで村のまわりのマウスマンを倒してから、村に立ち寄りましょう。魔方阵を使ってからボスを倒しにいかば、簡単にやっつけられるはずですよ。

## 戦いのヒント

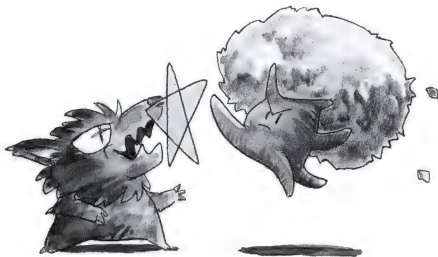
### こうりつてき せんとう 効率的な戦闘

リトルマスターでは、戦闘をして経験値を得てレベルを上げるシステムになっているので、どう戦闘するかでレベルの上がり方が違ってきます。一番経験値が高いのは敵を倒したときなので、例えばシープマンに経験値を稼がせたかったら、モーモーに敵の体力が一桁になるまで殴らせてから、シープマンで戦えばいいわけです。勇者とモーモーは合体できないこともあって、レベルが上がりやすいので、こんなテクニックを使って他のユニットのレベルを上げてやるのは、有効な手段です。

### いき詰まってしまった

何にもやる事が無くなってしまうことはないはずですが、もしそうなってしまったら、まず王様の言葉と、村人の言葉を思い出してみよう。何かの手掛かりになると思います。また、『おわり』を選んで敵にターンを廻してみると何かイベントが起こるかもしれません。

また、敵に4方向を囲まれてしまうと、どれかの敵を倒さないとそこから動けなくなってしまう。村からの攻撃はできないので、村で囲まれたらおしまいです。慎重に行動しましょう。





## さき　　すす 先に進めない

敵の魔物が強くて倒されてしまい、何回やっても先に進めなくなるかもしれません。これは、一度ユニットが倒されてしまうと、レベルが1に戻ってしまうので、弱くなってしまっているからです。こんなときは、もう一度シナリオ1や2に出撃して、経験値を得てレベルを上げるか、合体してレベルを上げるかしてやれば大丈夫です。だいたい出てくる魔物のレベルと同じ位のレベルが勇者にあれば、そのシナリオはクリアできるはずです。がんばってください。

## まちが　　がったい 間違っって合体してしまった

合体の神殿で、一度合体させてしまうともう元には戻れません。間違えて合体させてしまったり、合体したら弱い種族になってしまったらシクシクしてしまいますね。こんなことがないように、合体する前には必ずセーブをしておきましょう。セーブしてあれば、気に入らないときには電源を切ってもう一度合体させてやればOKですね。

また、合体して強い種族にしていくわけですが、途中で弱い種族にしか合体できないときがあります。こんなときでも合体させておかないと、その後の強い種族が生まれないことがあるので注意してください。



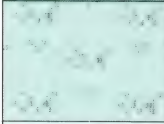
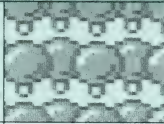

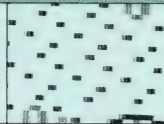








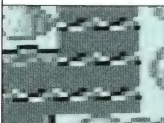
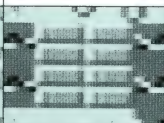










## 地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>について


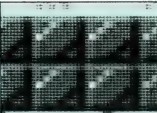




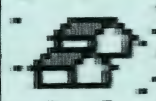






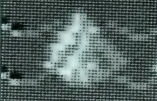













地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>によって、移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>できる範<sup>はん</sup>囲<sup>い</sup>が変<sup>か</sup>わるだけでなく、防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎょ</sup>の効<sup>こう</sup>果<sup>くわ</sup>も変<sup>か</sup>わってきます。すぐれた戦<sup>せん</sup>術<sup>じゆつ</sup>をたてるには、地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>が闘<sup>たう</sup>いにどのような影<sup>えい</sup>響<sup>きやう</sup>を与<sup>あた</sup>えるかをしっか<sup>は</sup>り<sup>あ</sup>く<sup>く</sup>と把<sup>は</sup>握<sup>あく</sup>していなければなりません。

基<sup>き</sup>本<sup>ほん</sup>ウイ<sup>い</sup>ン<sup>ん</sup>ド<sup>ど</sup>ウの中<sup>なか</sup>に足<sup>あし</sup>のマ<sup>ま</sup>ーク<sup>あ</sup>があ<sup>あ</sup>つて、そ<sup>そ</sup>れ<sup>れ</sup>が移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>できる歩<sup>ほ</sup>数<sup>すう</sup>だ<sup>だ</sup>とい<sup>い</sup>う話<sup>わ</sup>は24ペ<sup>ぺ</sup>ー<sup>い</sup>ジ<sup>じ</sup>に書<sup>か</sup>きま<sup>し</sup>たが、地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>によ<sup>よ</sup>つて、1マ<sup>ま</sup>ス移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>するの<sup>の</sup>に必<sup>ひつ</sup>要<sup>よう</sup>な歩<sup>ほ</sup>数<sup>すう</sup>が違<sup>ちが</sup>います。例<sup>れい</sup>え<sup>え</sup>ば、勇<sup>ゆう</sup>者<sup>じや</sup>は草<sup>そう</sup>原<sup>げん</sup>だ<sup>だ</sup>つたら5マ<sup>ま</sup>ス歩<sup>ある</sup>け<sup>け</sup>ます<sup>す</sup>が、砂<sup>さ</sup>漠<sup>ばく</sup>だ<sup>だ</sup>と2マ<sup>ま</sup>スし<sup>あ</sup>か<sup>あ</sup>歩<sup>ある</sup>け<sup>け</sup>ませ<sup>せ</sup>ん。地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>によ<sup>よ</sup>つて差<sup>さ</sup>がで<sup>で</sup>きるわ<sup>わ</sup>けで<sup>で</sup>す。た<sup>た</sup>だ<sup>だ</sup>し、空<sup>くう</sup>を飛<sup>と</sup>べるユ<sup>い</sup>ニ<sup>い</sup>ツ<sup>い</sup>ト<sup>い</sup>は、地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>に関<sup>かん</sup>係<sup>けい</sup>なく歩<sup>ほ</sup>数<sup>すう</sup>分<sup>ぶん</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>でき<sup>き</sup>ます。

ま<sup>ま</sup>た、地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>によ<sup>よ</sup>つて防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎょ</sup>力<sup>りき</sup>にも差<sup>さ</sup>があ<sup>あ</sup>り、下<sup>か</sup>表<sup>ひょう</sup>の数<sup>すう</sup>値<sup>ち</sup>のパーセ<sup>さ</sup>ン<sup>ん</sup>ト<sup>と</sup>分<sup>ぶん</sup>、防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎょ</sup>力<sup>りき</sup>がア<sup>あ</sup>ッ<sup>っ</sup>プ<sup>ぷ</sup>し<sup>し</sup>ま<sup>ま</sup>す。敵<sup>てき</sup>も同<sup>どう</sup>じ<sup>じ</sup>よ<sup>よ</sup>うにア<sup>あ</sup>ッ<sup>っ</sup>プ<sup>ぷ</sup>するの<sup>の</sup>で、戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>時<sup>じ</sup>には注<sup>ちゅう</sup>意<sup>い</sup>してくだ<sup>くだ</sup>さい。

### 地<sup>ち</sup>形<sup>けい</sup>効<sup>こう</sup>果<sup>くわ</sup>の違<sup>ちが</sup>い






			
草 <sup>そう</sup> 原 <sup>げん</sup>	森 <sup>しん</sup> 林 <sup>りん</sup>	丘 <sup>おか</sup>	砂 <sup>さ</sup> 漠 <sup>ばく</sup>
 .....1	 .....2	 .....3	 .....2
 .....10	 .....30	 .....50	 .....0
			
海 <sup>うみ</sup> ・川 <sup>かわ</sup>	橋 <sup>はし</sup>	魔 <sup>ま</sup> 方 <sup>ほう</sup> 陣 <sup>じん</sup>	山 <sup>さん</sup> 岳 <sup>がく</sup>
 .....2	 .....1	 .....1	 .....1
 .....40	 .....10	 .....10	 .....0





			
神 <sup>し</sup> 殿 <sup>でん</sup>	床 <sup>ゆか</sup>	柱 <sup>はしら</sup>	壁 <sup>かべ</sup>
 .....	 .....	 .....	 .. 侵 <sup>し</sup> 入 <sup>い</sup> 入 <sup>り</sup> 不 <sup>ふ</sup> 可 <sup>か</sup>
 .....10	 .....10	 .....10	 .....—
			
門 <sup>もん</sup>	村 <sup>むら</sup>	ワープパネル	炎 <sup>ほのお</sup>
 .....	 .....	 .....	 .....4
 .....30	 .....10	 .....10	 .....□
			
クレーター	荒 <sup>あ</sup> れ地 <sup>ち</sup>	切り株 <sup>かぶ</sup>	水 <sup>すい</sup> の中 <sup>ちゅう</sup> 山 <sup>さん</sup>
 .....2	 .....2	 .....	 .....
 .....30	 .....40	 .....10	 .....□
			<div data-bbox="735 1077 922 1354"> <p> は、その地形<sup>ちけい</sup>を移<sup>うつ</sup>  動<sup>どう</sup>するの<sup>の</sup>に必要<sup>ひつよう</sup>な歩<sup>は</sup>数<sup>すう</sup>  は、戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>時<sup>じ</sup>の防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎ</sup>            リソースのアップ分<sup>ぶん</sup>の%         </p> </div>
高 <sup>たか</sup> 山 <sup>さん</sup>	サボテン	墓 <sup>はか</sup>	
 .. 侵 <sup>し</sup> 入 <sup>い</sup> 入 <sup>り</sup> 不 <sup>ふ</sup> 可 <sup>か</sup>	 .....2	 .....	
 .....—	 .....30	 .....10	

# 主<sup>おも</sup>なモンスター<sup>ー</sup>一<sup>いち</sup>覧<sup>らん</sup>


魔王<sup>まおう</sup>ゲザ<sup>い</sup>ガイン<sup>もの</sup>がひきいる魔物<sup>まもの</sup>軍<sup>ぐん</sup>の魔物<sup>まもの</sup>は、ゲザ<sup>ま</sup>ガイン<sup>りく</sup>の魔力<sup>ま</sup>で変<sup>へん</sup>身<sup>しん</sup>してしま<sup>い</sup>った生<sup>せい</sup>き物<sup>ぶつ</sup>たち<sup>たち</sup>です。魔物<sup>まもの</sup>の種族<sup>しゅぞく</sup>によ<sup>よ</sup>って、足<sup>あし</sup>が速<sup>はや</sup>いとか、攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>力<sup>りき</sup>が強<sup>つよ</sup>いとか、魔<sup>ま</sup>法<sup>ほう</sup>で攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>してくるとか、火<sup>ひ</sup>の球<sup>たま</sup>を吐<sup>は</sup>くとか、いろい<sup>ろ</sup>ろ特<sup>とく</sup>徴<sup>ちゆう</sup>があるから、戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>方<sup>ほう</sup>法<sup>ぽう</sup>を考<sup>かん</sup>えな<sup>い</sup>といけ<sup>ま</sup>せん。

魔物<sup>まもの</sup>軍<sup>ぐん</sup>のう<sup>ち</sup>代<sup>だい</sup>表<sup>ひょう</sup>的<sup>てき</sup>な魔物<sup>まもの</sup>をい<sup>く</sup>つ<sup>か</sup>紹<sup>しょう</sup>介<sup>かい</sup>し<sup>ま</sup>す。表<sup>ひょう</sup>の<sup>み</sup>え<sup>かた</sup>方<sup>ぽん</sup>は、剣<sup>けん</sup>の<sup>こ</sup>う<sup>げき</sup>り<sup>き</sup>く<sup>た</sup>て<sup>ぼうぎ</sup>ょ<sup>り</sup>く<sup>あし</sup>あ<sup>い</sup>ど<sup>う</sup>き<sup>よ</sup>り<sup>たい</sup>り<sup>く</sup>あ<sup>お</sup>す<sup>う</sup>字<sup>じ</sup>です。



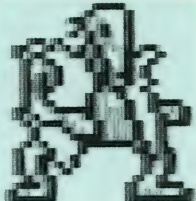


マウスマン	 .....6	 .....6
	 .....3	 .....16
	<p>モットーは、質<sup>しつ</sup>より量<sup>りょう</sup>。攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>力<sup>りき</sup>も防<sup>ぼう</sup>御<sup>ぎ</sup>力<sup>りき</sup>も弱<sup>よわ</sup>いから怖<sup>こわ</sup>くはな<sup>い</sup>い。足<sup>あし</sup>は速<sup>はや</sup>いから、早<sup>はや</sup>く倒<sup>たお</sup>さな<sup>い</sup>とどこま<sup>で</sup>でも追<sup>お</sup>っ<sup>て</sup>くる。た<sup>く</sup>さん<sup>さん</sup>で道<sup>みち</sup>を塞<sup>ふさ</sup>が<sup>れ</sup>るとやっ<sup>か</sup>い<sup>だ</sup>。</p>	






 .....12	 .....5	スカルパイレーツ
 .....1	 .....25	





かいぞく　へいたい　じぶん　あたま  
ガイコツになった海賊の兵隊。自分の頭を  
な　こうげき　うみ　わた　ど　ど　ど  
投げて攻撃してくる。海を渡ってどんどん  
ちか　づ　ぼうぎょ　りき　けつこう  
近付いてくるが、防御力がないので、結構  
かんたん　たお  
簡単に倒せてしまう。
















 .....11	 .....4	<div>ゾンビ</div> 
 .....5	 .....25	
<p>死<small>したい</small>体<small>はか</small>がお墓<small>まもの</small>からよみがえった魔物<small>はか</small>。お墓の 中<small>なか</small>から出<small>で</small>てくるので、早<small>はや</small>くお墓<small>はか</small>を破壊<small>はかい</small>しな いと、あとからあとからど<small>で</small>んどん出てくる。 ゾンビよりもお墓<small>はか</small>を先<small>さき</small>に壊<small>こわ</small>したほうがいい。</p>		






<b>ゴーレム</b> 	 .....1	 .....3
	 .....12	 .....12
	巨大 <small>きょだい</small> な石像 <small>せきざう</small> に魔法 <small>まほう</small> で生命 <small>せいめい</small> を吹き込んだ魔物 <small>ふ</small> 。こ 防衛力 <small>ぼうぎょりき</small> が高いので倒 <small>たか</small> しにくいのだが、攻撃 <small>こうげき</small> 力 <small>ちから</small> もないので楽 <small>らく</small> に戦 <small>たたか</small> える。ただ、痛恨 <small>つうこん</small> の一 <small>いち</small> 撃 <small>げき</small> をしかけてくるので要注意。	





 .....13	 .....5	ウルフマン
 .....4	 .....36	
<p>つきむ かんけいへんしんろうなんおこ 月などとは無関係に変身しつばなしの狼男。 つめきばこうげきこうげきりきぼう 鋭い爪と、牙で攻撃してくる。攻撃力、防 ぎょりきたか 御力とも高くバランスもいいので、レベル たかけつこうきょうてき が高いと、結構強敵だ！</p>		












 .....16	 .....3	まほうつかい
 .....3	 .....22	
<p>ゲザガインから魔力を分けてもらった魔導士。足は遅いのだが、間接攻撃をしかけてくるので、油断していると手痛い目にあってしまう。</p>		

バットマン	 .....10	 .....4
	 .....2	 .....28
	<p>バンパイアの忠実なしもべ。空を飛べるので遠くにいると思っていてもすぐ近付いて攻撃してくる。そのくせ、体力が少なくなると魔方阵に逃げていくんだ。</p>	

 .....14	 .....5	サイマン
 .....6	 .....32	
<p>まっすぐ突き進むだけの攻撃だが、威力は絶大だ。攻防共に優れた万能型の戦士。1匹でも手が届くが、まとまってこられると倒しにくい。</p>		

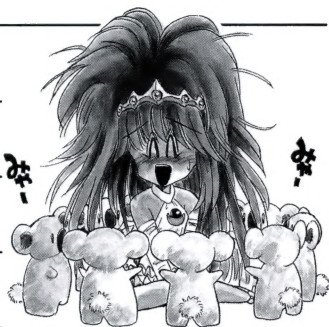
 .....15	 .....6	ガーゴイル
 .....4	 .....41	
<p>あくまぞくせんしながしたのこうげき 悪魔族の戦士。長い舌を伸ばして攻撃して くる。あしはやちかづ 足が速いのですぐ近付いてくるから ようちういたいりくたお 要注意。体力もあるので倒しづらい。ま っってやっつけよう。</p>		

<b>サイクロプス</b> 	 .....20	 .....4
	 .....2	 .....52
	<small>め きょじん おお てっしやう な</small> 1つ目の巨人。大きな鉄球を投げてくる。 <small>かんせつこうげき ひ たま は</small> 間接攻撃ができるので、油断していると痛 <small>め こうげきりく つよ</small> い目にあう。攻撃力も強いので、なるべく <small>たか あいて</small> なら戦いたくない相手だ。	

 .....19	 .....4	ドラゴン
 .....5	 .....56	
<p>み か ぜっだい こうげきりく も 見掛けはカワイイが、絶大な攻撃力を持つ ていいる。間接攻撃で、火の球を吐いてくる がとても痛い。体力もあるので倒しにくい し、魔物軍でも最強の敵だ。</p>		

ぼうけん きろく  
冒険の記録をつけよう!

MEMO







制作：徳間書店インターメディア株式会社

発売：株式会社徳間書店

販売：株式会社徳間コミュニケーションズ

〒105 東京都港区新橋1-18-21

TEL. 03-3591-9161



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

©1991 ZENER WORKS

ゲームボーイは任天堂の商標です。